

## **НЕКОТОРЫЕ АСПЕКТЫ СУЩЕСТВОВАНИЯ СООБЩЕСТВ ИГР ЖИВОГО ДЕЙСТВИЯ**

*Слюсарева Маргарита Георгиевна  
аспирант факультета социологии,  
Санкт-Петербургский Государственный Университет,  
г. Санкт-Петербург  
E-mail: [mslyusareva@gmail.com](mailto:mslyusareva@gmail.com)*

## **SOME ASPECTS OF EXISTING COMMUNITY GAMES OF ALIVE ACTION**

*Slusareva Margarita Georgievna,  
post-graduate student,  
Saint-Petersburg University, Saint-Petersburg*

### **АННОТАЦИЯ**

Данный доклад посвящен одному из современных молодежных сообществ, а именно сообществу игр живого действия. Это сообщество активно влияет на жизненный путь своих участников, позволяя им не только реализовывать свой творческий потенциал, но и осознанно формировать мир своей повседневности. Нами были рассмотрены работы, посвященные сообществу игр живого действия, а также представлены выводы, связанные с развитием исследований в данной области.

#### **ABSTRACT**

This report is dedicated to one of the contemporary youth communities, namely live action role playing community. This community actively influences the life path of its participants, allowing them not only to unlock their creative potential, but to consciously form the everyday world. We look at some of the works on live action role playing community and make some conclusions about development of research in this particular area.

Ключевые слова: ролевые игры, игры живого действия, сообщество игр живого действия.

Keywords: role games, games of alive action, community of games

В современном постоянно меняющемся мире молодежь имеет возможность формировать различные сообщества для удовлетворения своих потребностей и создания ощущения принадлежности к определенным группам. Одним из таких

сообществ является сообщество игр живого действия, которое позволяет молодым людям не только реализовывать свой творческий потенциал, но и осознанно формировать мир своей повседневности.

Игры живого действия представляют собой один из видов ролевых игр, в которых игроки отыгрывают свои роли через действия. В данном контексте ролевые игры понимаются как развлекательные игры, участники которых действуют в рамках выбранных ролей в рамках частично созданного сюжета в определенной, заранее заданной исторической или выдуманной ситуации.

Существует незначительное (по сравнению с общим объемом научных статей ролевым играм) число работ, посвященных изучению сообщества игр живого действия. Наиболее интересными, на наш взгляд, являются статьи М. Хеллстрёма и С.Л. Боуман. Значимость первой из них заключается в том, что в них представлен сравнительный анализ различных сообществ игр живого действия в разных культурных контекстах. Значимость второй заключается в использовании иных методов, которые позволяют посмотреть на объект по-другому, кроме того в работе С.Л. Боуман представлены результаты интервью с участниками различных видов ролевых игр, что дает нам возможность проследить наличие или отсутствие единых особенностей коммуникации в сообществах.

В статье «Повесть о двух городах: Символический капитал и формирование сообщества игр живого действия в Канаде и Швеции» М. Хеллстрёма представлены результаты сравнительного исследования сообществ игр живого действия, в котором рассматриваются символы авторитета и их роль как гомогенизирующей силы в таких сообществах[1]. Он является одним из тех редких исследователей игр живого действия, который концентрирует свое внимание на том, что игры подобного рода и события связанные с ними происходят не в изоляции, а в широком контексте сообществ участников таких мероприятий, в социальном пространстве, где авторитет влияет на социальные отношения. В своем изыскании М. Хеллстрём использует теорию габитуса П. Бурдьё, поскольку, по его мнению, эта теория помогает понять как символы авторитета важны и для формирования сообщества, и для создания властных иерархий внутри его. В рамках данной теории рассматривается как символы авторитета в виде символического капитала структурируют социальное пространство. Индивиды

используют статусные символы для того чтобы получить признание внутри сообщества, наличие таких символов и является наличием социального капитала. Поскольку эти символы являются символами авторитета, они используются различными членами группы для того чтобы получить признание в данной группе, связанное с ними. Таким образом, статусные символ могут быть также нормативными в том смысле, что они поощряют те типы практик, которые связаны с символами и которые понимаемые как социально одобряемые, и не поощряют другие виды практик. Поэтому символический капитал является силой гомогенизирующей силой внутри сообщества.

М. Хеллстром обращает наше внимание на то, что язык выполняет серьезную функцию в установлении символического капитала, поскольку он является способом его передачи. Язык также выступает в качестве формы социального контроля, поскольку он используется для навязывания норм одобряемого. Таким образом, язык является инструментом для выявления символического капитала.

Когда мероприятия, связанные с играми живого действия, организуются, те, кто совершает это, используют язык для передачи информации о том, какие практики понимаются как важные и как игры живого действия должны нормативно проводиться. Эти нормы используются для того чтобы легитимизировать данную активность и могут быть трансформированы в атрибуты символического капитала, наделенные властью. Следовательно, заключает автор, мероприятия, связанные с играми живого действия могут быть рассмотрены как выражение установившихся практик сообщества. В этом смысле такие мероприятия создают и основаны на атрибутах авторитета, которые могут быть выявлены через исследование языка, используемого организаторами.

В рамках этого исследования М. Хеллстром рассматривал 8 игр, проводившиеся в двух городах - Стокгольм, Швеция и Эдмонтон, Канада. В данную выборку попали как игры, проводимые в помещениях, так и вне их. Также в выборке были отдельные игры, длящиеся два дня, серийные игры (игр, состоящие из нескольких мероприятий с одним сюжетом), а также регулярные игры, которые ставились разными организаторами, но на одной и той же организационной платформе.

В ходе данного исследования проводился анализ языка и отношения к играм живого действия только в тех текстах, которые были опубликованы в Интернет и были доступны всем игрокам. Информация доступная лишь отдельным игрокам или подгруппам игроков не учитывалась. Автор отмечает, что символический капитал может быть представлен не только языком, но и действиями. Однако учет последних возможен только при проведении включенного наблюдения, и поскольку оно не проводилось, действия не рассматривались в данной статье как форма символического капитала.

М. Хеллстром полагает, что с точки зрения теории габитуса П. Бурдьё, игры живого действия могут быть описаны следующим образом. Каждое мероприятия, связанные с играми живого действия, может рассматриваться как формирующее мероприятие, которое создает разделяемый опыт для участников. Как таковое оно создает прецедент того как игры живого действия могут и должны быть структурированы, когда нарративы этих событий рассказываются и пересказываются. Когда в ходе нескольких мероприятий используется одна схема практик, такие прецеденты постепенно становятся институционализированными. Так мероприятия и атрибуты, ассоциируемые с ними, становятся социальным капиталом посредством основных элементов, чью роль они играют в создании габитуса сообщества игр живого действия. Таким образом, символы успешных игр живого действия являются важными формами культурного капитала сообщества. Организаторы, которые хотят восприниматься как авторитетные личности, вынуждены принимать эти символы для того чтобы легитимизировать себя в сообществе и привлечь игроков. То есть, для того чтобы убедить игроков участвовать в конкретной игре, организаторы должны использовать те атрибуты, которые ассоциируются с авторитетом и «хорошими играми живого действия». Это иллюстрирует то, как культурный капитал, в форме символов авторитета, конституирует гомогенизирующую силу внутри габитуса. По мере того как они постоянно используются как символы авторитета новыми организаторами, они становятся все более укоренными, таким образом, становясь институционализированными необходимыми инструментами для игр живого действия.

В сообществе игр живого действия объективизированными формами капитала могут выступать бутафория, костюмы или книги. Включенным капиталом в таких сообществах является способность говорить на жаргоне. Формами габитуса могут быть знание и различие между жанрами миров игр живого действия, или обширное знание схем данных игр, таких как правила или стили.

Все это влияет на то, как роль организаторов влияет на сообщество. Они ограничены структурой габитуса, в котором они действуют. Игнорирование доминирующих символов может привести к тому, что организуемые ими мероприятия будут восприниматься как нелегитимные или плохие, а использование этих символов усилит их восприятие как статусных символов в общественном сознании. В тоже время организаторы могут выбирать те виды практик, которые они хотят поддерживать или внедрять. У них есть власть, позволяющая им исключать тех, кто не согласен с их правилами. Данная власть также дает им возможность поощрять (или даже заставлять) игроков соблюдать правила. Что особенно важно, по мнению М. Хеллстром, у организаторов есть власть, позволяющая им влиять на ценности сообществ игр живого действия в целом. Эта особенность роли организаторов формирует и переформирует мнения по поводу того какой тип капитала должен считаться важным этим сообществом. Когда символ начинает восприниматься как сам собой разумеющийся, каждая игра должна принять его чтобы стать легитимной. Те, кто не поддерживает доминирующие ценности, может оказаться лишен возможности реализовать альтернативные. Идентификация тех атрибутов, которые организаторы используют как авторитетные, позволяет ученому проследить такие символы или атрибуты, включенные в культурные капитал, и если они оказываются общей характеристикой, то можно говорить о том, что они становятся гомогенизирующей силой.

М. Хеллстром отмечает, что два анализируемых сообщества имеют достаточно разные предпочтения: Стокгольмское сообщество игр живого действия часто включает фэнтезийные элементы, в тоже время в нем превалирует увлечение социальным реализмом и драмой, а Эдмонтонское сообщество более всего предпочитает фэнтези игры живого действия и все мероприятия, проводимые в рамках этого сообщества содержат те или иные элементы данного жанра. В первом

сообществе драматические темы и аутентичность выступают в качестве авторитетных атрибутов, причем первые чаще всего выражаются в знании, возможности различения и включенности в роль. Драматические элементы нарратива зависят, в большей степени, от организаторов, именно определяют центральную тему игры и создают ее схему, а также ограничивают пространство, в котором игрок исследовать другие темы. В этом плане образуется определенная иерархия. Вторым символом авторитета является аутентичность, которая объективизирована в бутафории и костюмах и в способности выглядеть аутентично. Рассматриваемая в качестве гомогенизирующей силы, она может выступать как существенное ограничение, так как требует значительных затрат ресурсов (времени и/или денег). Кроме того, стремление к аутентичности может привести к тому, что предпочтение отдается тем игрокам, которые успешны в создании костюмов и бутафории, а не тех, кто стремится к ролевой игре как таковой. В тоже время организаторы могут создать такую схему игры, в которой в ходе самой игры они практически не вмешиваются в происходящее, а игроки обладают значительно степенью свободы действий. Стремление к аутентичности может проводить к включению или исключению тех, кто визуальное соответствует или не соответствует роли или миру. В целом, требования к обмундированию и костюмам достаточно высоки в стокгольмском сообществе.

В Эдмонтонском сообществе отмечается единство механики игры, что означает, что этот атрибут является авторитетным и даже доминирующим. Он выражается во всех трех формах капитала, его объективизация представлена книгой правил, данный атрибут имеет форму габитуса (знание о правилах и возможности создавать их), а также в воплощенной форме он представлен жаргоном, который также связан с книгой правил. Правила могут быть символом честной игры, в которой все в начале имеют равные возможности. Книга правил и механика игры трансформированные в гомогенизирующую форму культурного капитала в сообществе могут иметь следующие последствия для практик в габитусе: само существование правил, опирающихся на количественную механику, означает, что организаторы считают, что игрок попытается обойти правила или их нарушить, и что организаторы осуществляют контроль и являются своего рода полицией в играх живого действия, которая заставляет участников следовать

правилам. Таким образом, складывается ощущение, что за игроками необходимо постоянно следить, и что им нельзя доверять. В результате книги правил представляют философию недоверия в игроков. Кроме того, применение правил честной игры не всегда приводит к справедливости, так как в результате в выигрыше оказываются те, кто стремится к оптимизации действий, насаждаемых правилами, для того чтобы победить. Таким образом, те, кто к этому не стремится, проигрывают, и идеал честности становится иллюзией. Также значительное время уделяется созданию книг правил, и если организаторы уделяют много времени данному действию, то они становятся более престижными в сообществе. Еще одно последствие концентрации внимания на книги правил и механики игры связано с тем, что в ситуации конфликта, игроки вынуждены входить из роли, чтобы позвать организатора для медиации или применения механики игры. И, в завершение, игроки, вынужденные действовать исключительно согласно жестко установленным правилам, ощущают себя бессильными и не способными передать свои идеи организаторам. Автор полагает, что механика игры является символом авторитета в Эдмонтоне, и в значительно меньшей степени выступает как таковая в Стокгольме.

В обоих сообществах символически капитал, призываемый через язык, может выступать в качестве механизма маркировки, который позволяет игрокам понять какие мероприятия им понравятся. Однако это происходит лишь в том случае, если в сообществе есть разнообразие стилей и жанров.

М. Хеллстром полагает, что один город может содержать более одного сообщества игр живого действия (в зависимости от того как социальные сети функционируют среди участников), и в рамках его исследования установить это было не возможно. Также на основании его материалов нельзя было сделать вывод о внутренней гомогенности рассматриваемых сообществ. Он также считает, что данное исследование является лишь началом работ по изучению сообществ игр живого действия.

В статье «Социальный конфликт в ролевых сообществах: качественное исследование» С.Л. Боуман рассматривает негативные социальные интеракции в дано сообществе с целью получения более полной картины психологических эффектов таких игр[2]. В ходе данного этнографического исследования респондентами были индивиды, участвовавшие в различных видах ролевых игр,

поэтому представлены были наиболее общие выводы. По словам самого автора, результаты этой работы следует расценивать как описательную перепись возможных источников конфликта в ролевом сообществе, а не как масштабную объяснительную модель.

С.Л. Боуман рассматривает «шизмы» - конфликты, которые ведут к разделению сообщества на подгруппы. Такие конфликты могут приводить к полному прекращению игры, уходу части игроков, вытеснению части игроков (как старых, так и новых), негативному восприятию одной группы участников другой группой и т.д. Конфликты могут происходить как во время коммуникации в реальности, так и в Интернете, причем последние иногда характеризуются респондентами как вербально более агрессивные. В тоже время некоторые отмечают, что Интернет может выступать в качестве важного инструмента для поддержания группы. Романтические отношения способны порождать конфликты в ролевых сообществах, причем их прекращение влияет на всю группу в целом. В частности расставания между организаторами может привести к разделению одной группы на две. В тоже время иногда романтические отношения не влияют на группу негативно. Стремление к так называемым нарративизму (креативная политика, концентрирующая внимание на развертывании истории как самом важном в игре), игризм (склонность концентрироваться на правилах, достижениях, решении проблем и победе в игре), симуляционизм (склонность поддерживать реалистический внешний мир через описание, костюмы, историю и действия персонажей), погружение (фокусировка игрока на ощущениях и мыслях персонажа) могут порождать серьезные конфликты, как между игроками, так и между игроками и организаторами. В тоже время, большинство респондентов, участвовавших в данном исследовании, полагают, что организаторы игр должны выполнять медиацию в конфликтных ситуациях.

С.Л. Боуман уделяет особое внимание такому явлению как «перетекание», которое описывается как феномен, заключающийся в том, что мысли, ощущения, физическое состояние и динамика отношений игрока влияет на персонажа и наоборот. Данное явление имеет два вида – «перетекание-в», которое обозначает влияние внеигровых факторов на персонажа, и «перетекание-вне», которое обозначает влияние игры на игрока. Первый вид часто проявляется в ситуациях,



когда во время игры участник встречает друзей и знакомых из повседневной жизни. Негативные последствия часто связаны со встречей с неприятелями или врагами из повседневности, причем иногда такие встречи заканчиваются выражениями агрессии. В тоже время некоторые участники ролевых сообществ воспринимают «перетекание-в» как естественное и неизбежное. «Перетекание-вне» зачастую связано со смертью персонажа или потерей связи между персонажами, в таких случаях возможна вне-игровая депрессия. Следует отметить, что термин «перетекание» используется преимущественно в европейских ролевых сообществах, и американские респонденты выражали свое удивление, когда узнавали о существовании такого термина. Тем не менее, данный феномен способен оказывать негативное влияние на сообщество.

В целом можно сделать следующий вывод: сообщество игр живого действия еще не достаточно изучено, как на Западе, так и в России. В большинстве работ, посвященных ролевым играм в целом, и играм живого действия в частности, сообщество, образуемое данным видом деятельности не рассматривается либо рассматривается вскользь. В тех же работах, которые посвящены изучению таких сообществ, внимание уделяется лишь отдельным характеристикам или особенностям данных сообществ. Для создания общей и полной картины существования сообществ игр живого действия в современном мире необходимы дальнейшие исследования, в рамках которых будет проведен анализ не только статистики, но и динамики объекта исследования.

Список литературы:

1. Hellstrom M. A tale of two cities: symbolic capital and larp community formation in Canada and Sweden // International Journal of Role-Playing. I. 3. P. 33-48.
2. Bowman S. L. Social conflict in role-playing communities: an exploratory qualitative study // International Journal of Role-Playing. I. 4. P. 4-25.